



Rugby Gradual: Rugby de formación (De la Realidad al Futuro)

**Francisco Usero
David Carreras**

Dentro del Curso de Escuelas de Rugby realizado el pasado 21, 22 y 23 de Junio en Madrid por Rugby Soluciones aprovechamos para presentar unos datos obtenidos de una pequeña prospección que hemos realizado esta temporada de partidos de nuestras categorías de base.

Este primer documento que os presentamos pretende compartir con vosotros una inquietud sobre la realidad del contexto en el que se desarrolla actualmente el rugby de formación.

Se trata de una experiencia piloto que permite aproximarnos a la realidad para poder establecer las pautas sobre las cuales crear un estudio más riguroso, fiable y consistente.

Esta experiencia se establece dentro del acuerdo de colaboración entre el INEFC de Lleida, La Federación Española de Rugby y Rugby Soluciones.

MARCO GENERAL

El contexto es una pequeña y mínima muestra de lo que podemos y proponemos realizar. Se trata de un trabajo más divulgativo que científico sobre la formación en el contexto de las categorías base en el rugby gradual.

Para poder hacer propuestas de mejora hay que saber de dónde partimos, y como no hay datos actuales de nuestra realidad decidimos generar datos concretos de nuestro rugby de base.

Por ello hemos seleccionado una serie de ítem desde los Sub - 8 a los Equipos Senior que pueden ser transferibles:

- El espacio de juego y los motivos de parada de los jugadores.
- Tiempo real de juego y los motivos de las paradas.
- Relación Espacio - Jugador y el número de acciones del jugador.
- Los puntos de continuidad
- Las acciones de placaje
- Las intervenciones - ordenes del educador durante el juego

Se han filmado y analizado entre 3 y 5 partidos por categoría, salvo en el caso Sub - 16 que por recursos materiales y humanos se ciñe solo a los datos de un partido y que no consideramos suficiente para que la muestra sea objetiva. En la Categoría Senior los datos que hemos obtenido surgen de partidos de nivel internacional: 6 naciones, Gira Lyon, Super XV... con los que hemos sustituido los datos de nuestra realidad, pero evidentemente en un futuro próximo el objetivo de este estudio es contar con datos reales de nuestras competiciones senior.

Insistimos en que el contenido y propuestas de este documento debe acotarse en su justa medida sin dogmatizar en sus resultados. Son solo datos para que a partir de este estudio piloto podamos determinar cierta tendencia y constatar temas que estamos siempre observando, cada vez, cuando entrenamos o vemos jugar a los jugadores de categorías de base.

La experiencia se ha estructurado en tres grandes apartados, gráfico 1: Los datos del **ESTUDIO**, la **TENDENCIA** que se extrae del análisis de estos datos y una serie de **PROPUESTAS** tanto hacia el cambio de reglas del Rugby Gradual (aprovechamos para aclarar que el actual Rugby Gradual fue un magnifico trabajo que logro de forma extraordinaria unificar los diferentes reglamentos que hasta ese momento se utilizaban en nuestro Rugby. Los cambios de **Reglas** que a partir de este momento se pueden establecer son solo evoluciones de las reglas actuales ajustándose a necesidades concretas), como hacia la labor de los **Educadores** y por supuesto al planteamiento de nuevos focos de análisis.



Grafico 1

EL ESPACIO DE JUEGO Y LOS MOTIVOS DE PARADA DE JUEGO

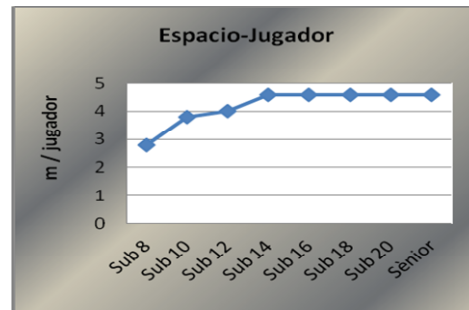
En este punto, hacemos una primera precisión, teniendo en cuenta que en un campo de juego tenemos un eje vertical y otro horizontal, y que fuera de estas líneas no hay juego. El **eje horizontal** y todo lo que ocurra en este eje limitan básicamente nuestras acciones en el juego es **lo que puedo hacer**, mientras el **eje vertical** del campo nos indica básicamente (excepción hecha del Juego al Pie) **cuantas veces puedo repetir estas acciones**.

Por tanto, lo que condiciona la dinámica del juego es cuantos metros de ancho debe gestionar un jugador para realizar sus acciones.

Un ejemplo de este concepto es la diferencia entre el rugby 7 y el rugby XV si lo explicamos a través del espacio: **15 jugadores** con 70 metros de ancho hacen que cada jugador tenga **4,6 metros** para realizar las acciones; mientras que el **7** tienen **10 metros** a gestionar por jugador para realizar las acciones. La dinámica del juego es totalmente diferente.

A partir de aquí, los índices del gráfico 2 indican que la proporción de espacio por jugador hasta los Sub - 14 es reducida, por tanto el espacio podría ser una referencia si lo pusiéramos proporcional para que la dinámica del juego se pareciera.

ESPACIO - JUGADOR		
Sub 8	2,8	m - jugador
Sub 10	3,8	m - jugador
Sub 12	4	m - jugador
Sub 14	4,6	m - jugador
Sub 16	4,6	m - jugador
Sub 18	4,6	m - jugador
Sub 20	4,6	m - jugador
Sènior	4,6	m - jugador



MOTIVOS PARADAS DE JUEGO (75%)				
	Ensayo	Salida pelota lateral	Adelantado	Fuera de juego
Sub 8	20,07%	12,31%	4,08%	6%
Sub 10	13,21%	12,90%	7,50%	2,80%
Sub 12	7,34%	7%	22,80%	4,30%
Sub 14	12,05%	4,20%	13,52%	5,60%

Gráfico 2

Y si lo relacionamos con las paradas de juego, observamos que tras los ensayos, en sub 8 y sub 10 las salidas de la pelota por el lateral son la mayor causa de paradas de juego, esto no lleva a pensar que a los jóvenes jugadores se les acaba el campo, lo que provoca que hay que parar el juego volver a organizarlo y volver a iniciarlo.

Estos datos nos llevan a una primera reflexión si pretendemos que los jóvenes jugadores tengan más tiempo de juego, hay que intentar facilitar que la pelota esté dentro del campo el máximo tiempo posible. Ampliar el espacio puede favorecer la disminución de salidas por el lateral y que la pelota esté más en juego, este incremento del espacio debe hacerse después de haber experimentado sobre el contexto de la seguridad del jugador.

En segundo lugar, la proporción de las paradas por balón adelantado en Sub - 12 y 14 nos da mucha información desde el punto de vista del educador.

Si analizamos el por qué de estos datos: el campo es más grande, tienen más capacidades y habilidades, pasan de jugar unos al lado de otros, individualmente, a jugar unos con otros, colectivamente, nace el pase como concepto de hacer avanzar al compañero.

Por tanto, a nivel de Sub - 8 y Sub - 10 a nivel de educador es nuestra responsabilidad de que los jugadores prioricen en juego sobre el eje vertical, y de nuevo nos lleva a que no por aumentar el campo en el eje horizontal deban correr más de lado.

Aquí surge un nuevo punto de reflexión, pues hasta ahora el Rugby Gradual está construido a nivel cuantitativo (más edad = más jugadores = más espacio), pero tal vez deberíamos hacer crecer nuestro Rugby Gradual a nivel cualitativo. Porque el espacio condiciona el juego, condiciona las formas de juego.

Por eso como educador, reflexionando sobre ello, estos datos nos confirman que en estas edades sub 10 y 12 son el nacimiento del APOYO, de todos los conceptos de comprensión de la colaboración entre los jugadores.

Como propuestas a estudio del Curso de Escuelas de Rugby entre los cursillistas surgieron las siguientes:

De cara a los sub 8 y sub 10:

- **Reglas:** Equilibrar la proporción espacio-jugadores con el objetivo de mantener la pelota mayor tiempo en el terreno de juego y disminuir la tendencia a las salidas por el lateral.
- Después de una salida del balón o del jugador que lleva el balón, la puesta del balón debe hacerse inmediatamente para lo que se propone que Jugador que posee la pelota en el momento de la parada de juego, la entrega inmediatamente al árbitro que corre dentro del campo y la pone en juego inmediatamente con un pase a un jugador del equipo que le corresponde jugar o la dispone –en la mano- para el jugador avanzando que venga a coger la pelota .

Árbitro con una segunda pelota, corre dentro del campo y la pone en juego inmediatamente con un pase a un jugador del equipo que le corresponde jugar.

- **Educadores:** Focalizar el trabajo individual en resolver situaciones de avanzar en ataque y defensa, además de la solución de los problemas afectivos como consecuencia del nivel de contacto.

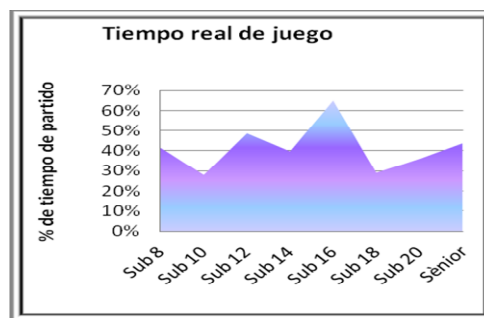
De cara a los sub 12 y sub 14

- **Educadores:** focalizar trabajo en la colaboración para mantener el avance, teniendo el pase como medio para hacer avanzar al compañero.

VALORACIÓN DEL TIEMPO DE JUEGO

Antes de analizar los datos, la columna de la derecha (grafico 3) representa el tiempo real de juego expresado en minutos, y como ya hemos comentado debemos contar poco con el pico del Sub - 16 por que la muestra que pudimos recoger (partido de gran dinamismo de juego por el nivel tan diferenciado de ambos equipos) pensamos que se ajuste realmente a estas tendencias; Por otro lado, de nuevo indicar que los datos de la casilla Senior, como hemos comentado, es de alto nivel internacional (35'), y que a posteriori hemos podido contrastar con información - no publicada ni accesible-, de DH A donde el tiempo real de juego estaba en 27'. Quizás sea curioso notar que estos 27' se asemejan al tiempo real de juego que se conseguía a nivel internacional a mediados de la década de los 90.

TIEMPO REAL DE JUEGO		
Sub 8	41,50%	6,1
Sub 10	28%	10,1
Sub 12	48,70%	12,6
Sub 14	39,80%	10,1
Sub 16	65%	52
Sub 18	29,10%	23,3
Sub 20	36%	29,15
Senior	43,75%	35'



MOTIVOS PARADAS DE JUEGO (75%)				
	Ensayo	Salida pelota lateral	Adelantado	Fuera de juego
Sub 8	20,07%	12,31%	4,08%	6%
Sub 10	13,21%	12,90%	7,50%	2,80%
Sub 12	7,34%	7%	22,80%	4,30%
Sub 14	12,05%	4,20%	13,52%	5,60%

Grafico 3

En el rugby **Sub - 8** el volumen total de tiempo de partido puede alcanzar los 36' – 40' (3 partidos x 12' aproximadamente), que a una **media de 6' de tiempo real de juego**, el niño que juega todos los partidos sin ser substituido alcanza los 18'. Comparado con otros deportes, un niño de 8 años, en el futbol sala de los 40' que dura el partido, el tiempo real de juego puede alcanzar los 34'.

Primera reflexión: ¿Es tiempo suficiente para descubrir “el placer del juego”?

Siendo a la vez significativas las pérdidas de tiempo a causa de los ensayos por lo que se debería dinamizar las puestas en juego tras los ensayos.

Entonces ¿cómo conseguimos a través de las reglas aumentar el volumen de juego? (si observamos el alto nivel, la IRB lo está consiguiendo cada vez más). Y ¿que reglas podemos modificar?

La respuesta es fácil: todas aquellas que sean necesarias para que el balón se mantenga vivo.

Propuestas:

- **Reglas:** Variar la forma de poner en juego la pelota después del Ensayo: Jugador que posee la pelota en el momento de la parada de juego, la entrega inmediatamente al árbitro que corre al centro del campo y la pone en juego inmediatamente con un pase a un jugador del equipo que ha recibido el ensayo o la dispone –en la mano- para el jugador avanzando que venga a coger la pelota .

Árbitro con una segunda pelota, corre al centro del campo y la pone en juego inmediatamente con un pase a un jugador del equipo que ha recibido el ensayo.

Estudiar un posible aumento del tiempo de duración de los partidos, Siempre teniendo en cuenta que el factor limitante deben ser la capacidad del jugador joven y su seguridad.

- **Educadores:** Aceptar como parte del proceso de formación, que en los partidos la puesta del balón en juego se realice desde una situación de desequilibrio defensivo inicial.

- **Propuesta sobre el Estudio:** Analizar el tiempo empleado en la melé y la touche en las categorías donde ya se incorporan al reglamento y su incidencia en el juego al haber constatado a través de la experiencia que se emplea un tiempo excesivo en su formación y que los balones que se juegan a partir de ellas son de mala calidad para el juego, Además en el caso de la melé, donde en la mayoría de las categorías no hay ningún tipo de disputa, la colocación de los jóvenes no beneficia su formación y seguridad si no más bien provoca hábitos negativos.

ESPACIO-JUGADOR Y LAS ACCIONES CON PELOTA

De nuevo la gestión del espacio por el jugador influye en la dinámica del juego, pues según los datos expresados en el grafico 4, en las categorías Sub - 8, Sub - 10, se produce pocas acciones en posesión de la pelota desarrollándose un juego individual de confrontación y de baja colaboración con los compañeros. Siendo destacable el aumento en Sub - 12 y Sub - 14 que coincide con el mayor equilibrio entre la proporción Espacio – Jugador.

ESPACIO - JUGADOR			acciones / minuto	n acciones	t' real juego
Sub 8	2,8	m - jugador	8	49	6
Sub 10	3,8	m - jugador	6	61	10
Sub 12	4	m - jugador	12	154	13
Sub 14	4,6	m - jugador	15	149	10
Sub 16	4,6	m - jugador	3	178	52
Sub 18	4,6	m - jugador	10	240	23
Sub 20	4,6	m - jugador	9	259	29
Sènior	4,6	m - jugador	6	219	35

Grafico 4

Esto nos lleva de nuevo a realizar:

.- **Propuestas de cara al educador**, pues debemos focalizar el trabajo individual del jugador en resolver situaciones de avanzar y conservar la pelota. Y como hemos señalado anteriormente, apreciar el momento donde nace el Apoyo, insistiendo en la colaboración en situaciones 1 + 1 contra 1 de forma preferente después de un contacto.

PUNTOS DE CONTINUIDAD

El estudio en cuanto a los Puntos de Continuidad entendidos como la acción donde el equipo portador se encuentra al equipo adversario, grafico 5, parece demostrar un alto porcentaje de acciones en los que el juego se detiene en comparación con las acciones realizadas.

PUNTOS CONTINUIDAD			
	% sin éxito	Sin continuidad	Realizados
Sub 8	29	24	79
Sub 10	16	7	44
Sub 12	35	30	86
Sub 14	11	6	57
Sub 16	47	35	73
Sub 18	17	17	98
Sub 20	20	17	86
Sènior	20	30	146

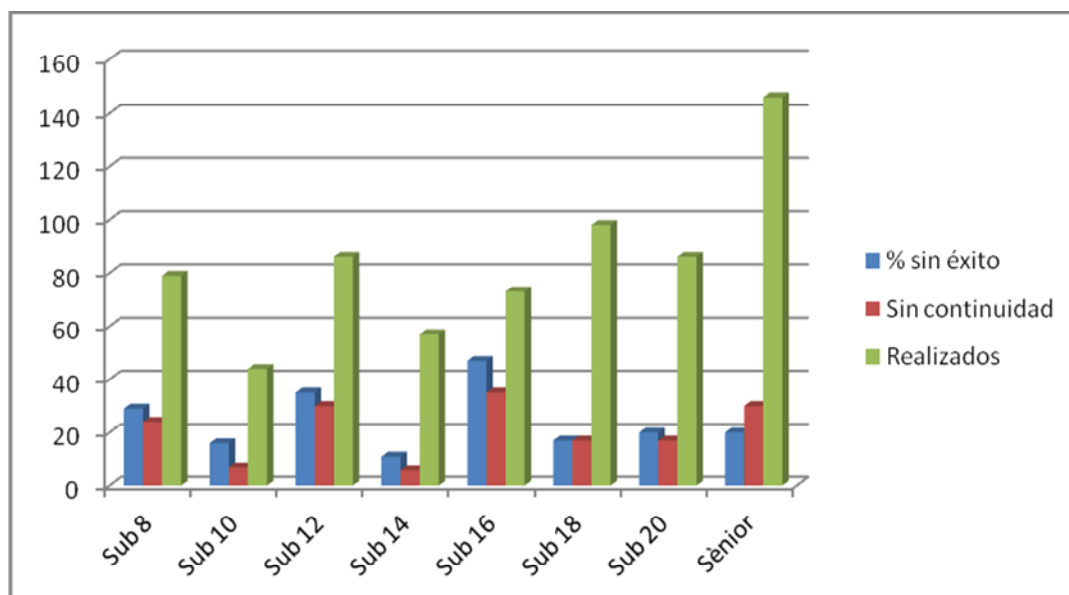


Gráfico 5

Las propuestas que se debatieron en el Curso iban enfocadas a:

- **Reglas:** Privilegiar la continuidad del juego ante cierto tipo de faltas. Arbitrar con el espíritu del juego y la prioridad educativa del rugby de los niños y niñas.
- **Educadores:** Resolver problemas asociados al contacto, afectivos y de utilización de la pelota en situaciones básicas de portador - oponente. Incidir en los fundamentos: Avanzar, Conservar el Balón, Marcar, y de forma idéntica en Defensa.

ACCIONES DE PLACAJE

Otras de las reflexiones que obtenemos del cuadro de acciones de placaje, grafico 6, nos dan cierta tendencia en el incremento del número de placajes a medida que los jugadores van creciendo. Los porcentajes nos confirman que los jugadores comprenden y asocian el placaje como herramienta para parar y derribar al portador de la pelota.

ACCIONES DE PLACAJE			
	%	Placajes	Placajes derribando
Sub 8	64%	50	32
Sub 10	69%	44	30
Sub 12	61%	23	14
Sub 14	51%	37	19
Sub 16	76%	43	32,5
Sub 18	65%	98	63,5
Sub 20	65%	86	55

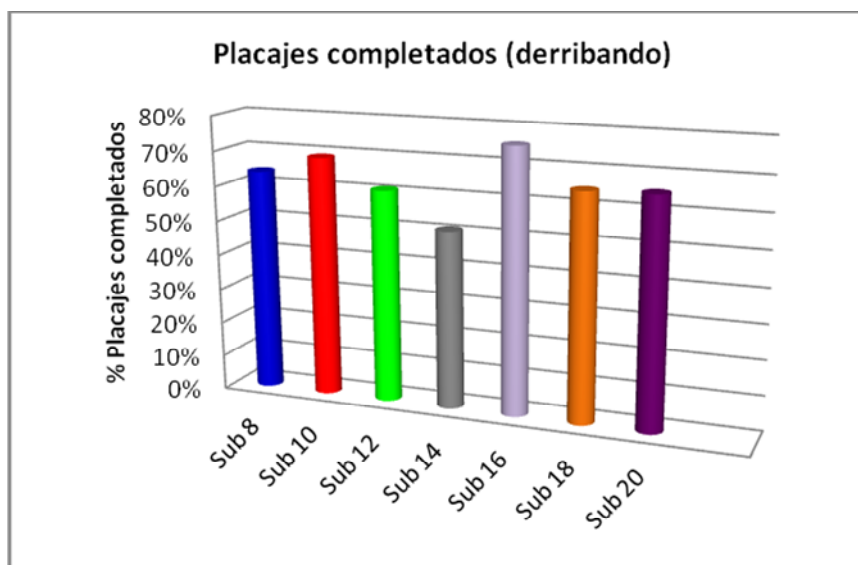


Grafico 6

.- Propuesta para Educadores: Entender, enseñar y entrenar el placaje en todo su contexto, incluyendo las acciones anteriores y posteriores al simple gesto del placaje. Asociar el placaje a la acción técnico-táctica posterior, es decir, ponerse en pie para recuperar la pelota o para ocupar el espacio, o un compañero del placador que recupere la pelota.

.- Propuestas Estudio: deberíamos focalizar la observación en la calidad del placaje y en su eficiencia (en términos de espacio y en términos de posesión de pelota).

.- Propuestas Estudio: estudiar la utilización del hand-off y su incidencia a nivel de la seguridad de los jugadores, se propone analizarlo cuantitativa (número de veces que se repite el gesto) y cualitativamente (ofensivo o defensivo, lugar del impacto...).

INTERVENCIONES DEL EDUCADOR

Uno de los aspectos más destacables del estudio fue comprobar que hacían los agentes externos al juego durante los partidos (árbitros, educadores, padres) y los datos son sorprendentes, grafico 7.

Comprobamos que la intervención del educador es elevadísima en las categorías Sub - 8 y Sub - 12 (problemas del registro del audio impidieron analizar las de Sub - 10), y todas ellas son verbalizaciones de mando directo (ORDENES CONCRETAS) y a medida que las distancias del campo aumentan y, por lo tanto los jugadores se alejan los educadores, las intervenciones disminuyen.

Todos tenemos claro en estas categorías el debate entre la formación de jugadores programados o jugadores capaces de tomar decisión, aunque por los datos aparecen pensamientos totalmente inversos.

INTERVENCIONES - ORDENES DEL EDUCADOR			
	Porcentaje	Órdenes - Mandos	Total intervenciones
Sub 8	40	80	210
Sub 10	0	0	0
Sub 12	93	76	81
Sub 14	63	14	22

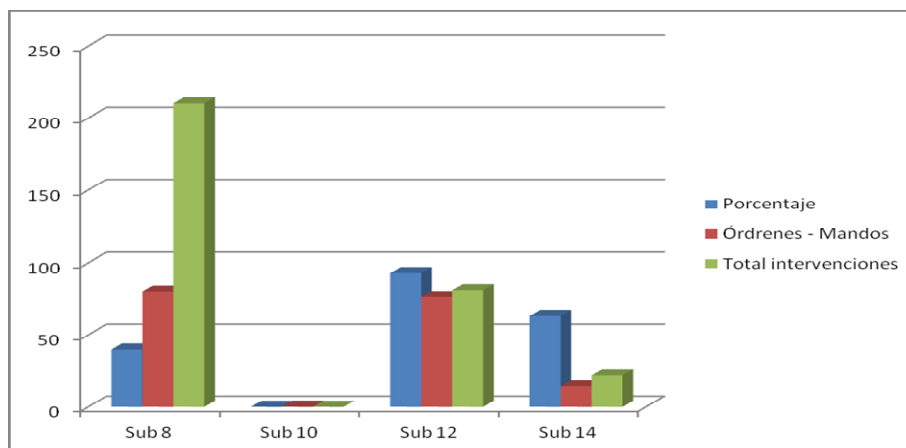


Grafico 7

Aquí las propuestas del Curso fueron unánimes:

- **Reglas:** Distanciar a los educadores (y padres) del juego.
- **Educadores:** Son los niños los que juegan y no deben depender de las órdenes del educador. Formar hacia la autonomía del jugador, no en base a la obediencia al educador.

REFLEXIÓN FINAL

El Rugby de los jóvenes no debe ser simplemente una reducción cuantitativa de las Reglas del Rugby de los Adultos.

Las Reglas del Rugby de los niños y jóvenes debe atender además de a criterios de seguridad a aspectos directamente relacionados con su formación, utilizando las reglas como potentes potenciadores del aprendizaje.

No es fácil cambiar las dinámicas y las inercias pero si debemos y podemos contemplar la posibilidad de aplicar modificaciones de reglas en equipos, partidos o competiciones experimentales, de hecho la IRB es lo que realiza antes del cambio de la regla por lo que proponemos que además de ampliar de forma cuantitativa (número de partidos observados y analizados) y de forma cualitativa (nuevos aspectos de estudio), se elabore una serie de propuestas de cambio de reglas y se pongan en marcha en Jornadas o Torneos de forma experimental para poder constatar su incidencia en el juego.

AGRADECIMIENTOS

Los resultados aquí presentados son el fruto del trabajo de trabajo realizado por los alumnos de Rugby (3^{er} curso) del INEFC de Lleida y a quienes queremos reconocer su esfuerzo y colaboración:

Aitor del Portillo, Alba Salat, Sandra Cuello, Azhara Lozano, Raimon Santacana, Maria Gavaldà, Sara Anglés, Judith Verdaguer, Sergi Cerezo, Xavier Comas, Guillem Forteza, Cesarela Pasa, Pau Ventura, Gerard Martínez, Gustau Cortés, Júlia Cerdà, Ana Ibáñez, Roger Esteve, Artur Sánchez, Adrià Manresa, Àlex Pifarré.